

## Spilleregler for badminton

Fastsat af The International Badminton Federation (IBF).  
Gældende fra 01/08/2006.

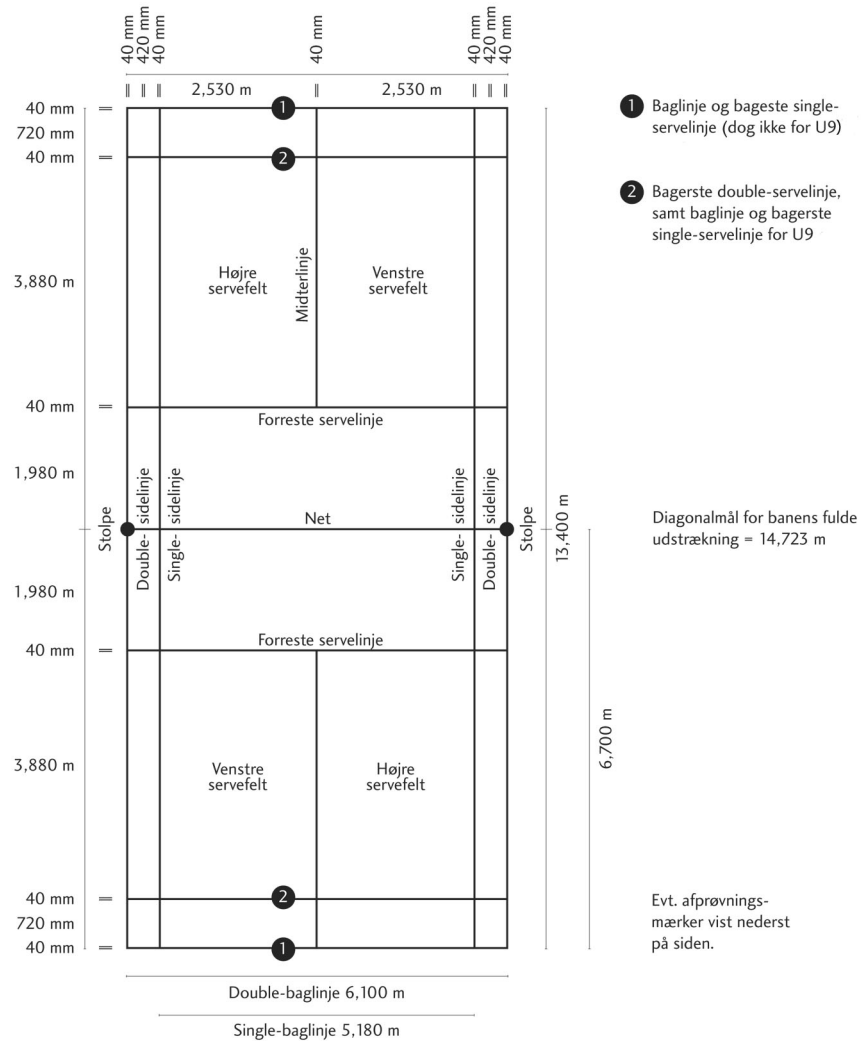
### Definitioner

Spiller	Enhver person, der spiller badminton
Kamp	Konkurrence i badminton mellem parter bestående af 1 eller 2 spillere
Single	En kamp med en spiller på hver side af nettet
Double	En kamp med 2 spillere på hver side af nettet
Serveparten	Den part, der skal serve
Modtagerparten	Den part, der modtager serveren
Duel	En sekvens af et eller flere slag, som starter med serveren og varer indtil bolden ophører med at være i spil
Slag	En fremadgående bevægelse af spillerens ketsjer

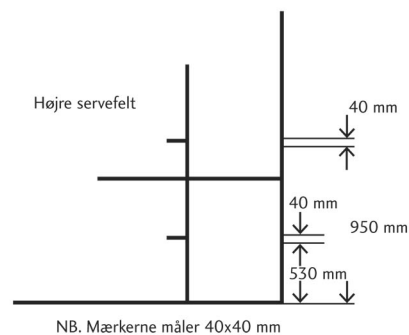
### 1 Banen og baneudstyr

- 1.1 Banen skal være rektangulær og afmærket som vist i figur A med linier af 40 mm bredde.
- 1.2 Linierne skal være lette at skelne og helst være farvet hvide eller gule.
- 1.3 Alle linier er en del af det område, de begrænser.
- 1.4 Netstolperne skal være 1,55 m høje, målt fra banens overflade. De skal kunne stå lodret, når nettet er udspændt som angivet i § 1.10.  
Stolpernes fødder må ikke stå på banen.
- 1.5 Netstolperne skal placeres på doublesidelinierne som vist på figur A, uanset om der spilles single eller double.
- 1.6 Nettet skal være fremstillet af fin snor af mørk farve og ens tykkelse med masker på ikke under 15 mm og ikke over 20 mm.
- 1.7 Nettet skal være 760 mm fra over- til underkant og mindst 6,1 m bredt.
- 1.8 Nettet skal foroven være kantet af et 75 mm bredt hvidt stofbånd, som er foldet over en snor eller wire, som løber gennem båndet.  
Dette bånd skal hvile på snoren eller wiren.

## Badmintonbane for double og single



### Eventuelle afprøvningsmærker (se § 3.2)



- 1.9 Snoren eller wiren skal udspændes stramt i niveau med overkanten af netstolperne.

- 1.10 Overkanten af nettet skal være 1,524 m over banens overflade på banens midte og 1,55 m over double-sidelinierne.
- 1.11 Der må ikke være noget mellemrum mellem nettets sidekant og stolperne. Om nødvendigt skal nettet fastgøres langs siderne i hele sin højde.

## **2 Bolden**

- 2.1 Bolden kan være fremstillet af natur- og/eller syntetiske materialer. Uanset hvilket materiale bolden er lavet af, skal dens flugt i det store og hele svare til den, som man kender hos en bold fremstillet af naturfjer og med korkbund dækket af et tyndt lag læder.

### **2.2 Fjerbold**

- 2.2.1 Bolden skal have 16 fjer fastgjort i en bund.
- 2.2.2 Fjerene skal måles fra spidsen til bundens overkant. Længden kan variere fra 62 til 70 mm.
- 2.2.3 Fjerenes spidser skal danne en cirkel med en diameter fra 58 mm til 68 mm.
- 2.2.4 Fjerene skal være solidt fastgjort med tråd eller andet passende materiale.
- 2.2.5 Bunden skal være 25 mm til 28 mm i diameter og afrundet forneden.
- 2.2.6 Bolden skal veje fra 4,74 gram til 5,50 gram.

### **2.3 Bolde af andet materiale end fjer**

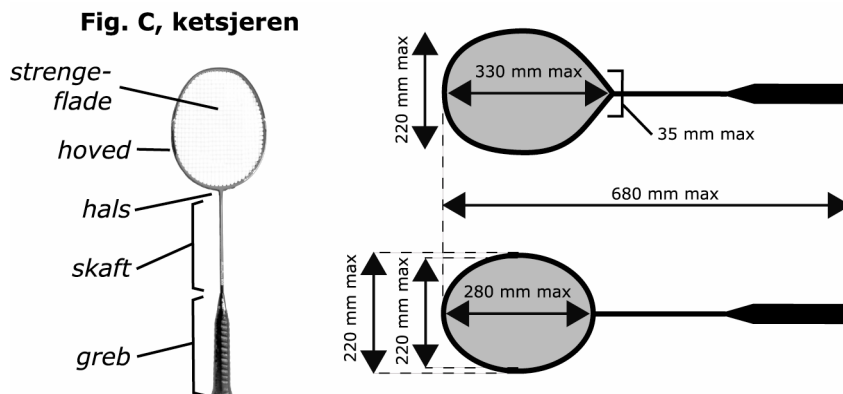
- 2.3.1 Overdelen, eller den af syntetiske materialer fremstillede efterligning af fjer, træder i stedet for naturfjer.
- 2.3.2 Bunden er beskrevet i § 2.2.5.
- 2.3.3 Mål og vægt skal være de samme som i §§ 2.2.2, 2.2.3 og 2.2.6. Dog kan der accepteres en afvigelse på op til 10 % på grund af forskelle i vægtfylde og andre egenskaber hos syntetiske materialer sammenlignet med fjer.
- 2.4 Forudsat at der ikke sker nogen ændring i boldens almindelige design, fart eller flugt, kan der på steder, hvor atmosfæriske forhold på grund af enten højde eller klima gør standardbolden uanvendelig foretages modifikationer i ovennævnte detalikrav, når det nationale forbund godkender dette.

## **3 Boldafprøvning**

- 3.1 Til at afprøve en bold anvendes et gennemført underhåndsslag, som rammer bolden lige over baglinjen. Bolden skal slås i en opadgående retning og parallelt med sidelinierne.
- 3.2 En bold med korrekt hastighed skal lande mindst 530 mm og højst 990 mm foran den modsatte baglinie (se figur A).

#### 4 Ketsjeren

- 4.1 Ketsjeren må ikke overstige 680 mm i samlet længde og 230 mm i samlet bredde. Ketsjerens dele er defineret i § 4.1.1 til 4.1.5, og de er vist på figur C.



- 4.1.1 Grebet er den del af ketsjeren, som spilleren holder om.
- 4.1.2 Strengfladen er den del af ketsjeren, som spilleren forventes at skulle ramme bolden med.
- 4.1.3 Hovedet afgrænser strengfladen.
- 4.1.4 Skaftet forbinder grebet med hovedet (§ 4.1.5).
- 4.1.5 Halsen (hvis den eksisterer) forbinder skaftet med hovedet.

#### 4.2 Strengfladen:

- 4.2.1 Ketsjerens strengflade skal være plan og bestå af et mønster af krydsede strenge, skiftevis over og under hinanden eller bundet hvor strengene krydses. Strengfladen skal være ensartet og især lige så tæt i centrum som i de øvrige områder af ketsjerhovedet.
- 4.2.2 Strengfladen må ikke overstige 280 mm i samlet længde og 220 mm i samlet bredde. Dog kan strengfladen udvides til at omfatte halsen under forudsætning af
- 4.2.2.1 at bredden af det udvidede strengområde ikke overstiger 35 mm, og
- 4.2.2.2 at den samlede længde på strengfladen ikke overstiger 330 mm.

#### 4.3 Ketsjeren:

- 4.3.1 skal være fri for vedhæng og fremspring, undtaget sådanne, som udelukkende bruges til at begrænse eller forebygge slitage eller vibrationer eller fordele vægt, eller til at fastgøre grebet til spillerens hånd med en snor, og som er i rimelig størrelse og placering til disse formål; og
- 4.3.2 skal være fri for enhver indretning, som gør det muligt for en spiller at ændre ketsjerenes form.

## **5 Godkendelse af udstyr**

IBF afgør ethvert spørgsmål om, hvorvidt en ketsjer, en bold, udstyrsdel eller en prototype er i overensstemmelse med ovennævnte specifikationer. Sådanne afgørelser kan IBF træffe på eget initiativ eller efter anmodning fra enhver, som handler i spillets interesse, herunder spillere, sportsudstyrs-fabrikanter, medlemsforbund og disses medlemmer.

## **6 Lodtrækningen**

- 6.1 Før kampen påbegyndes, skal der trækkes lod og den part, der vinder lodtrækningen, har ret til at vælge inden for enten § 6.1.1 eller § 6.1.2.
  - 6.1.1 At serve eller modtage først.
  - 6.1.2 At begynde på den ene side af nettet eller den anden.
- 6.2 Den part, der har tabt lodtrækningen, vælger derefter inden for den resterende paragraf.

## **7 Point-tællingen**

- 7.1 En kamp spilles bedst af tre sæt, med mindre andet er foreskrevet.
- 7.2 Et sæt vindes af den part, der først scorer 21 point, bortset fra de i §§ 7.4 og 7.5 omtalte tilfælde.
- 7.3 Den, som vinder en duel, scorer et point. Man vinder en duel, hvis modstanderen begår en "fejl" eller bolden ophører med at være i spil fordi den rammer banens overflade inden for modstanderens banehalvdel.
- 7.4 Hvis stillingen bliver á 20, vindes sættet af den, som først opnår en føring på 2 point.
- 7.5 Hvis stillingen bliver á 29, vindes sættet af den, som først opnår 30 point.
- 7.6 Vinderen af et sæt, server først i næste sæt.

## **8 Skift af side**

- 8.1 Spillerne skal skifte side:
  - 8.1.1 efter første sæt,
  - 8.1.2 inden påbegyndelsen af et eventuelt tredje sæt, og

8.1.3 i tredje sæt, når den førende har nået 11 point.

8.2 Hvis spillerne undlader at skifte side som angivet i § 8.1, skal de gøre det, så snart fejlen bliver opdaget og bolden ikke er i spil, men den øjeblikkelige pointstilling bibeholdes.

## 9 Serven

9.1 For at serven skal anses for korrekt:

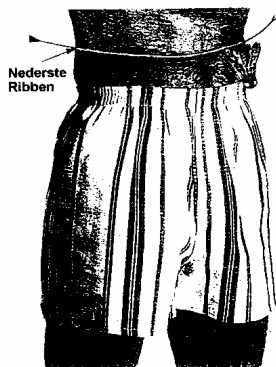
9.1.1 må ingen af parterne forsinke serveafgivningen unødvendigt, så snart både server og modtager er klar til serveafgivelsen. Enhver forsinkelse af serven (§ 9.2), når serveren har fuldført den tilbagegående bevægelse af ketsjehovedet, betragtes som en unødvendig forsinkelse.

9.1.2 skal server og modtager stå i diagonalt modsatte servefelter uden at berøre de linier, der begrænser disse servefelter,

9.1.3 såvel server som modtager skal have en del af begge fødder i konstant berøring med banens overflade i en faststående stilling, fra starten af serven (§ 9.2) og indtil serven er afgivet (§ 9.3),

9.1.4 skal serverens ketsjer ramme boldens bund først,

9.1.5 skal hele bolden være under serverens hofte (eng. waist – se definition), i det øjeblik serverens ketsjer rammer bolden,



*Definition af hofte (waist):*

*Hoften er en tænkt linie rundt om kroppen på højde med det laveste punkt af det nederste ribben.*

9.1.6 skal serverens ketsjerskaft på det tidspunkt, hvor bolden rammes, pege i nedadgående retning,

9.1.7 skal serverens ketsjer fortsætte bevægelsen fremad efter servens start (§ 9.2), indtil serven er afgivet (§ 9.3),

9.1.8 skal bolden fra serverens ketsjer bevæge sig i opadgående retning og passere over nettet, således at den falder i modtagerens servefelt, hvis den ikke bliver standset (dvs. på eller inden for linierne).

9.1.9 må serveren ikke ramme ved siden af bolden i forsøg på at serve.

- 9.2 Når først spillerne har indtaget deres pladser, regnes serveren for startet med den første fremadgående bevægelse af serverens ketsjerhoved.
- 9.3 Serveren regnes for at været afgivet, når bolden efter servebevægelsens påbegyndelse (§ 9.2) enten rammes af serverens ketsjer eller serveren, i forsøget på at serve, ikke rammes bolden.
- 9.4 Serveren må ikke serve, før modtageren er parat, men hvis en returnering af serveren forsøges, skal modtageren anses for at have været parat.
- 9.5 Under afgivelse af serveren (§§ 9.2 og 9.3) i double, må de respektive medspillere indtage en hvilken som helst plads på egen banehalvdel, forudsat at de ikke hindrer serverens eller modtagerens frie udsyn.

## 10 Single

### 10.1 Serve- og modtagerfelt

- 10.1.1 Spillerne skal serve fra og modtage serveren i højre felt, når serveren har nul eller et lige antal point i det pågældende sæt.
- 10.1.2. Spillerne skal serve fra og modtage serveren i venstre felt, når serveren har et ulige antal point i det pågældende sæt.

### 10.2 Spil og bane

I spil må bolden rammes skiftevis af serveren og modtageren hvor som helst på den pågældende spillers side af nettet, indtil bolden ophører med at være i spil (§ 15).

### 10.3 Point og serv

- 10.3.1 Hvis serveren vinder en duel (§ 7.3) scorer serveren et point. Serveren skal så serve igen fra det modsatte servefelt.
- 10.3.2 Hvis modtageren vinder en duel (§ 7.3) scorer modtageren et point. Modtageren bliver så den nye server.

## 11 Double

### 11.1 Servefelt og modtagerfelt

- 11.1.1 En spiller fra serveparret skal serve fra det højre servefelt, når serveparret har nul eller et lige antal point i det pågældende sæt.
- 11.1.2 En spiller fra serveparret skal serve fra det venstre servefelt når serveparret har et ulige antal point i det pågældende sæt.
- 11.1.3 Den spiller, fra modtagerparret, som serverede sidst skal blive stående i det servefelt, hvorfra han serverede sidst.
- 11.1.4 Den spiller fra modtagerparret, som står i det diagonalt modsatte servefelt i forhold til serveren skal være modtageren.

- 11.1.5 Spillerne skal først skifte servefelt, når de har servet og vundet et point.
- 11.1.6 Enhver serv skal foregå fra det servefelt der svarer til serverens pointantal, undtaget de tilfælde som er beskrevet i § 12.

## 11.2 Spil og bane

I en duel må enhver af serveparrets spillere slå til bolden hvor som helst på sin side af nettet, hvorefter enhver af modtagerparrets spillere må slå til bolden på sin side, indtil bolden ophører med at være i spil (§ 15)

## 11.3 Point og serv

- 11.3.1 Hvis serveparret vinder en duel (§ 7.3) scorer de et point. Serveren skal så serve igen, nu fra det modsatte servefelt.
- 11.3.2 Hvis modtagerparret vinder en duel (§ 7.3) scorer de et point. Modtagerparret bliver nu det nye servepar.

## 11.4 Serverækkefølge

I hvert sæt skifter serveretten som følger:

- 11.4.1 fra den første server, som starter sættet fra højre servefelt.
  - 11.4.2 til den første modtagers makker. Serven afgives fra det venstre servefelt.
  - 11.4.3 til den første servers makker
  - 11.4.4 til den første modtager
  - 11.4.5 til den første server og så videre.
- 11.5 Ingen spiller må serve uden for tur, modtage uden for tur, eller modtage to server i træk i samme sæt, bortset fra de tilfælde, som omtales i § 12.
- 11.6 Det vindende par må selv vælge, hvem der skal serve først i næste sæt, og taberparret må selv afgøre, hvem der skal modtage først.

## 12 Servefelts-fejl

- 12.1 En servefelts-fejl er begået, når en spiller:
  - 12.1.1 har servet eller modtaget uden for tur,
  - 12.1.2 har servet eller modtaget fra det forkerte servefelt.
- 12.2 Hvis en servefelts-fejl bliver opdaget, skal fejlen korrigeres og den eksisterende pointstilling skal gælde.

## 13 Fejl

Det er »fejl«:

- 13.1 hvis en serv ikke er korrekt udført (§ 9.1),



**13.2** hvis bolden, i serven:

- 13.2.1 rammer nettet og bliver hængende fast i eller på dette
- 13.2.2 passerer over nettet og bliver hængende fast i dette, eller
- 13.2.3 rammes af modtagerens makker,

**13.3** hvis bolden, i spil:

- 13.3.1 falder uden for banens yderlinier, (dvs. ikke på eller inden for banens linier)
- 13.3.2 går igennem eller under nettet,
- 13.3.3 ikke passerer over nettet,
- 13.3.4 berører loft eller sidevægge
- 13.3.5 berører en spillers person eller klæder,
- 13.3.6 berører nogen anden genstand eller person uden for banens umiddelbare omgivelser,

(Hvor det er nødvendigt på grund af bygningens struktur, kan den lokale badmintonmyndighed, forudsat at det nationale forbund ikke har noget at indvende derimod, lave særbestemmelser for de tilfælde, hvor en bold berører en forhindring).

- 13.3.7 gribes på ketsjeren, forbliver i berøring med denne og derefter slynges under udførelsen af et slag,
- 13.3.8 rammes to gange i træk af samme spiller. En bold, der rammes af ketsjehovedet og strengene i et slag er ikke en "fejl".
- 13.3.9 rammes først af den ene spiller og derefter af makkeren, eller
- 13.3.10 rammer en spillers ketsjer og ikke fortsætter fremad mod modstanderens banehalvdel,

**13.4** hvis en spiller, under spillet:

- 13.4.1 berører nettet eller dets støtter med ketsjer, person eller klæder,
- 13.4.2 lader ketsjer eller nogen del af kroppen komme ind over nettet på modstanderens banehalvdel, idet det dog er tilladt at følge bolden ind over nettet med ketsjeren efter at bolden er ramt på spillerens egen side af nettet,
- 13.4.3 lader ketsjer eller nogen del af kroppen komme ind under nettet på modstanderens banehalvdel på en måde, der generer eller distraherer modstanderen, eller

- 13.4.4 forhindrer en modstander i at udøve et lovligt slag, hvor bolden følges over nettet med ketsjeren,
  - 13.4.5 med fortsæt distraherer en modstander, f. eks. med råben eller gestikulationen,
- 13.5 hvis en spiller gør sig skyldig i grov, gentagen eller vedvarende dårlig opførsel i henhold til § 16.

## **14 Let**

- 14.1 »Let« dømmes af dommeren eller af en spiller (hvis der ikke er nogen dommer) for at standse spillet.
- 14.2 Det er en "let":
  - 14.2.1 hvis serveren server, før modtageren er parat; se § 9.4,
  - 14.2.2 hvis der under serven samtidig dømmes »fejl« mod både server og modtager,
  - 14.2.3 hvis bolden, efter serven er returneret:
    - 14.2.3.1 bliver hængende på netkanten eller
    - 14.2.3.2 efter at have passeret netkanten - bliver hængende fast i nettet,
  - 14.2.4 hvis bolden, mens den er i spil, går fra hinanden og bunden bliver helt adskilt fra resten af bolden,
  - 14.2.5 hvis det er dommerens opfattelse, at spillet forstyrres eller at en spiller fra den modsatte side distraheres af en træner,
  - 14.2.6 hvis en linedommers udsyn er forhindret og dommeren er ude af stand til at træffe en afgørelse,
  - 14.2.7 hvis der opstår en uforudset eller tilfældig hindring af spillet.
- 14.3 Når der dømmes »let«, er spillet ugyldigt fra den sidste serv at regne, og den spiller, som servede, skal serve igen.

## **15 Bolden ude af spil**

En bold er ude af spil, når:

- 15.1 den rammer nettet eller netstolperne og begynder at falde ned mod banens overflade på den side, hvorfra slaget er afgivet,
- 15.2 den rammer banens overflade, eller
- 15.3 der er indtruffet en »fejl« eller en »let«.

## **16 Fortsat spil, dårlig opførsel, straffe**

16.1 Spillet skal foregå fortløbende fra første serv, til kampen er afsluttet, bortset fra de i § 16.2 og § 16.3 nævnte tilfælde.

## 16.2 **Ophold**

16.2.1 der tillades et ophold på ikke over 60 sekunder i hvert sæt når den førende når 11 point, og

16.2.2 der tillades et ophold på ikke over 120 sekunder mellem første og andet sæt og mellem andet og tredje sæt i samtlige kampe.

(Ved kampe, der bliver vist i fjernsynet kan referee beslutte før en kamp at ophold som i § 16.2 er obligatoriske og af fast varighed)

## 16.3 **Afbrydelse af spillet**

16.3.1 Hvor omstændigheder, som spillerne ikke selv er herre over, nødvendigvis gør det, kan dommeren afbryde spillet i så lang en periode, som han finder nødvendig

16.3.2 Under specielle omstændigheder kan referee pålægge dommeren at afbryde spillet.

16.3.3 Finder en afbrydelse af spillet sted, skal den opnåede pointstilling oprettholdes, og spillet skal genoptages fra denne.

## 16.4 **Ophold i spil**

16.4.1 Under ingen omstændigheder må spillet afbrydes for at gøre det muligt for en spiller at genvinde kræfter eller luft.

16.4.2 Kun dommeren kan træffe afgørelse om forsinkelser i spillet.

## 16.5 **Om rådgivning og om at forlade banen**

16.5.1 Kun når bolden er ude af spil (§ 15) er det tilladt en spiller at modtage råd under en kamp.

**(For Danmark er besluttet, at spillere i ungdomsturneringer kun må modtage råd/coaching i de faste pauser og ved sætskifte).**

16.5.2 Ud over de i § 16.2 beskrevne ophold må ingen spiller forlade banen uden dommerens tilladelse.

## 16.6 En spiller må ikke

16.6.1 med overlæg forårsage forsinkelse eller ophold i spillet,

16.6.2 forsætligt ændre eller beskadige bolden for dermed at ændre dens hastighed eller flugt,

16.6.3 opføre sig anstødeligt, eller

16.6.4 i øvrigt gøre sig skyldig i dårlig opførsel, som ikke er dækket andetsteds i spillereglerne.

## 16.7 Brud på disse bestemmelser

- 16.7.1 Dommeren skal skride ind over for ethvert brud på § 16.4, § 16.5 eller § 16.6 ved at:
- 16.7.1.1 tildele den side, der har forbrudt sig, en advarsel,
  - 16.7.1.2 dømme »fejl« mod den side, der har forbrudt sig, hvis denne allerede har modtaget en advarsel. To sådanne fejl skal betragtes som gentagne brud, eller
- 16.7.2 i tilfælde af grove eller gentagne brud på ovennævnte regler eller brud på § 16.2, dømme »fejl« mod den side, der har forsyndet sig, og øjeblikkelig indberette spilleren til turneringens referee, der har myndighed til at diskvalificere den pågældende spiller.

## 17 Officials og appelmuligheder

- 17.1 En referee har den øverste myndighed over den turnering eller det stævne, som en kamp foregår i.
- 17.2 Når der er udpeget en dommer, har denne myndighed over kampen, banen og dennes umiddelbare omgivelser. Dommeren refererer til referee.
- 17.3 Servedommeren skal dømme eventuelle servefejl begået af serveren (§ 9.1).
- 17.4 En liniedommer skal angive, om en bold har været inde eller ude i forhold til den eller de linie(r) han/hun er tildelt ansvaret for.
- 17.5 En official har den endelige afgørelse om alle begivenheder, som han/hun er ansvarlig for, undtagen hvis det er dommerens skøn, og uden for enhver tvivl, at en liniedommer har truffet en forkert afgørelse, så skal dommeren overrulle liniedommerens kendelse.
- 17.6 Dommerens opgave er:
- 17.6.1 at sikre spillereglernes overholdelse og i særdeleshed dømme »fejl« eller »let«, når sådanne forekommer.
  - 17.6.2 at afgøre enhver appel angående en opstået uenighed, hvis denne rettes til ham, før den næste serv er afgivet,
  - 17.6.3 at sikre, at spillere og tilskuere bliver underrettet om kampens gang,
  - 17.6.4 at udpege eller fjerne liniedommere eller servedommere efter at have rådført sig med referee,
  - 17.6.5 at sørge for - hvor der ikke er udpeget andre officials - at disses pligter bliver udført,
  - 17.6.6 at når en udpeget officials udsyn er hindret, at udføre denne officials pligter eller dømme »let«,

- 17.6.7 at notere alle forhold, som kommer ind under § 16 og indberette dem til referee, og
- 17.6.8 at viderebringe alle uløste appeller til referee, men kun hvor det drejer sig om spillereglernes fortolkning. (Sådanne appeller skal fremsættes, inden næste serv er afgivet, eller hvis det sker ved kampens afslutning, inden den part, der appellerer, har forladt banen).

*Senest opdateret: 26.08.2006*